

A fantastical landscape featuring several tall, narrow rock pillars floating in the air. The central pillar is the largest and has a bright blue, glowing energy source at its base. The scene is surrounded by dense, lush green trees and foliage, with some vines hanging down. The sky is filled with soft, white clouds and several small, dark birds flying around. The overall atmosphere is mystical and ethereal.

AUBAINE

TERRE

LA NATURE IMMUABLE

DOMAINE • V0.2.1

AUBAINE

TERRE

La nature immuable

Domaine • v0.2.1

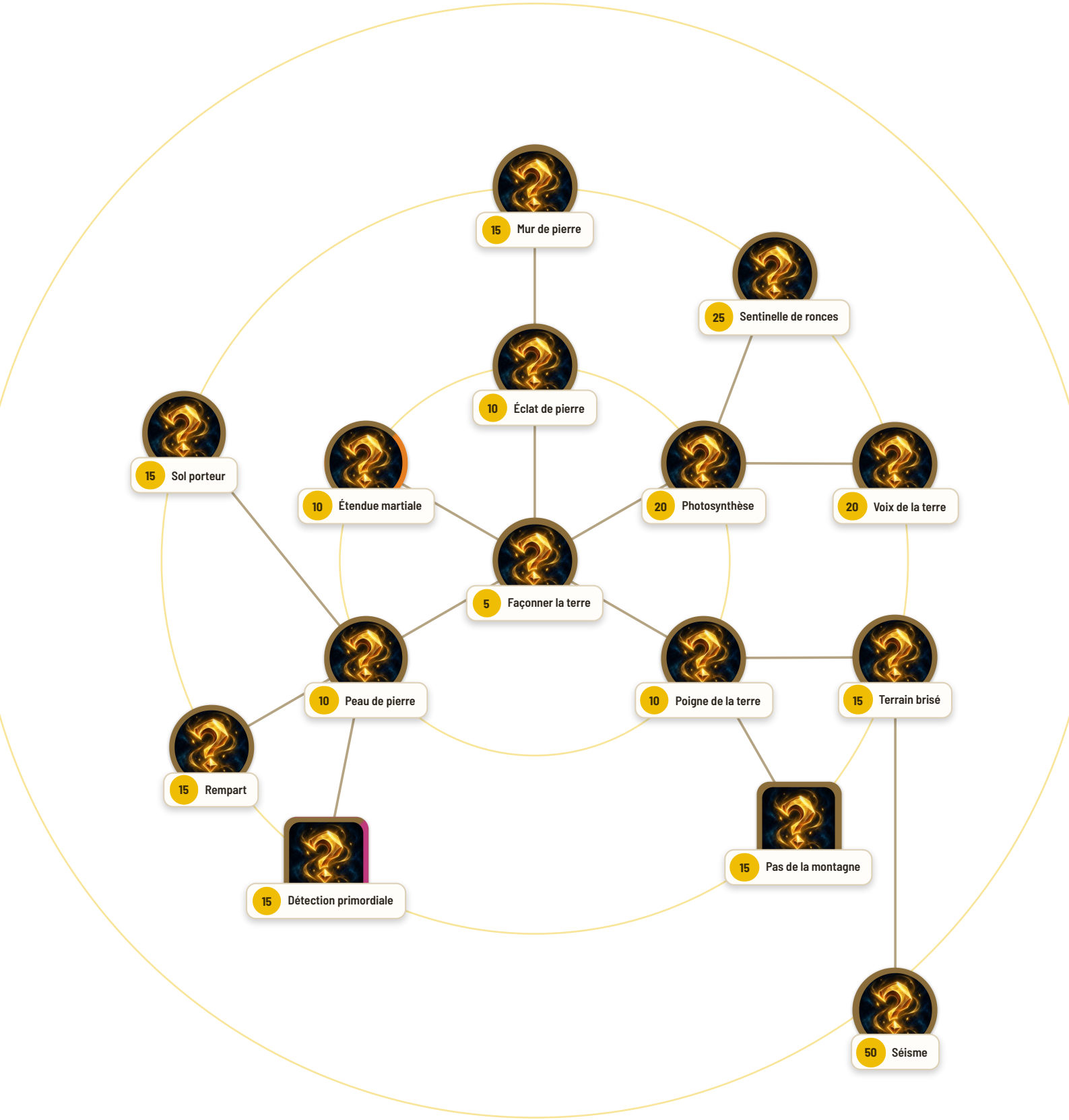
TERRE

La nature immuable

Écriture, design et illustrations : Aubaine.

Texte, tables et illustrations sous licence CC BY-NC-SA
4.0.

© Aubaine • v0.2.1.84182b49.4d6f9b34





FAÇONNER LA TERRE

5 PX



+ 1 ÉNERGIE ACTIVE · TERRE

⌚ 1 Action ↔ 9 m ⚡ Instantanée ou jusqu'à 10 minutes

SORT · DESTRUCTION · DÉCHAÎNÉ

Vous créez, remodelez ou déplacez de la terre, de la pierre ou de la matière végétale de la taille d'une caisse. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme.

Utilisée de façon offensive, cette matière inflige 1d10 dégâts du type qui convient à la forme que vous lui donnez : un bloc de pierre écrase, un épieu de bois ou une ronce perfore. Toute zone plus grande, durée plus longue ou portée accrue que vous lui demandez rend la matière moins puissante, jusqu'à la rendre inoffensive.

Lorsqu'une créature effectue un Jet pour résister contre cette matière, elle effectue son Jet contre votre DD (10 + la Caractéristique choisie + Arcanes).

Cette matière peut prendre n'importe quelle forme comme un bloc lancé sur une cible, un sol qui se dérobe, une racine qui agrippe une cheville, ou même une zone d'effet au choix. Lorsqu'elle est répartie en zone elle peut former, au maximum, un cube de 1,5 m d'arête, une sphère de 1,5 m de rayon, un cône de 3 m ou une ligne de 4,5 m sur 1,5 m.

NIV. 2 TERREAU

25 PX

Lorsque vous lancez Façonner la terre, vous pouvez dépenser 1 Énergie de plus pour lancer Terreau. La matière atteint la taille d'un tonneau, elle inflige 2d10 dégâts et chaque dimension de sa zone augmente de 1,5 m.

NIV. 3 GLAISE

50 PX

Lorsque vous lancez Façonner la terre, vous pouvez dépenser 2 Énergies de plus pour lancer Glaise. La matière atteint la taille d'une chambre, elle inflige 3d10 dégâts et chaque dimension de sa zone augmente de 3 m.

NIV. 4 TERTRE

75 PX

Lorsque vous lancez Façonner la terre, vous pouvez dépenser 3 Énergies de plus pour lancer Tertre. La matière atteint la taille d'une cabane, elle inflige 4d10 dégâts et chaque dimension de sa zone augmente de 4,5 m.

NIV. 5 COLLINE

100 PX

Lorsque vous lancez Façonner la terre, vous pouvez dépenser 4 Énergies de plus pour lancer Colline. La matière atteint la taille d'une maison, elle inflige 5d10 dégâts et chaque dimension de sa zone augmente de 6 m.

DÉTECTION PRIMORDIALE

15 PX



PASSIVE · TERRE / PSYCHIQUE

⌚ Passif ↔ - ⚡ -

SORT · DIVINATION

Lorsque vous effectuez un Jet pour détecter, ressentir ou en apprendre plus sur un élément composé de magie de Terre, vous gagnez 2 Avantages pour ce Jet.



ÉCLAT DE PIERRE

10 PX



+ 0 ÉNERGIE ACTIVE · TERRE

⌚ 1 Action ↔ 9 m ⚡ Instantanée

SORT · DESTRUCTION

Vous arrachez une pierre au sol et la lancez à la tempe d'une créature que vous voyez à portée. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme.

Effectuez un Jet de la Caractéristique choisie + Visée contre la CA de la cible. En cas de réussite, elle subit 1d6 dégâts Contondants, puis effectue un Jet de Constitution + Résistance contre votre DD (10 + la Caractéristique choisie + Arcanes). En cas d'échec, elle est Étourdi jusqu'à la fin de son prochain tour.

ÉTENDUE MARTIALE

10 PX



+ 1 ÉNERGIE ACTIVE · TERRE / PHYSIQUE

⌚ 1 Action Bonus ↔ Contact ⚡ Concentration · jusqu'à 1 minute

SORT · RENFORCEMENT

Vous touchez une arme et la gainez de pierre et de ronces. Une fois par tour, lorsque vous réussissez une Attaque avec elle, vous gagnez 1d4 PdV temporaires.

NIV. 2 ÉTENDUE PERFECTIONNÉE

35 PX

Pour chaque amélioration de Façonner la terre que vous possédez, Étendue martiale rend 1d4 PdV temporaires supplémentaires.

MUR DE PIERRE

15 PX



+ 2 ÉNERGIE ACTIVE · TERRE

⌚ 1 Action ↔ 9 m ⚡ jusqu'à 1 heure

SORT · CRÉATION

Un mur de pierre jaillit du sol à l'endroit que vous désignez : 9 m de long, 3 m de haut et 30 cm d'épaisseur, que vous pouvez répartir autrement tant que le volume reste le même.

Le mur coupe le passage et la vue. Chaque section de 1,5 m possède une CA de 15 et 30 PdV, et s'effondre quand elle tombe à 0.

PAS DE LA MONTAGNE

15 PX  

PASSIVE · TERRE

⌚ Passif ↔ — ⚡ —

SORT · MOBILITÉ

Rien ne vous déplace contre votre gré. Un effet que vous n'avez pas choisi ne peut ni vous pousser ni vous mettre **↓ À terre**, et un terrain difficile ne vous coûte aucun déplacement supplémentaire.

PEAU DE PIERRE

10 PX  

+ 1 ÉNERGIE ACTIVE · TERRE

⌚ 1 Action Bonus ↔ Personnel ⚡ Concentration · jusqu'à 1 minute

SORT · PROTECTION

Votre peau se couvre d'écailles de pierre. Tant que **👉 Peau de pierre** dure, réduisez de 2 chaque dégât Contondant, Perforant ou Tranchant que vous subissez.

PHOTOSYNTÈSE

20 PX  

+ 2 ÉNERGIE ACTIVE · TERRE

⌚ 1 Action ↔ 9 m ⚡ Instantanée

SORT · CRÉATION

Vous précipitez la croissance d'une graine, d'une pousse, d'une plante, d'un arbre ou d'une créature végétale que vous voyez à portée. En quelques instants, elle atteint la pleine maturité que la nature lui destinait : une graine plantée devient un arbre adulte.



POIGNE DE LA TERRE

10 PX  

+ 1 ÉNERGIE ACTIVE · TERRE

⌚ 1 Action ↔ 9 m ⚡ Instantanée

SORT · CONTRÔLE

Le sol se soulève en racines et en mains de pierre sous une créature que vous voyez à portée. Au moment où vous lancez ce **👉 Sort**, choisissez sa **● Caractéristique** entre **🧠 Intelligence**, **👉 Esprit** et **👉 Charisme**.

Elle effectue un **🧠 Jet** de **🧠 Dextérité** + **🧠 Réflexes** contre votre **🧠 DD** (10 + la **● Caractéristique** choisie + **🧠 Arcanes**). En cas d'échec, elle est **👉 Entravé**. En cas de réussite, elle s'écarte d'un pas et la poigne se referme sur rien.

REMPART

15 PX  

+ 1 ÉNERGIE ACTIVE · TERRE

⌚ 1 Réaction ↔ 9 m ⚡ Instantanée

SORT · PROTECTION

Vous jouez cette **👉 Réaction** lorsqu'une créature que vous voyez à portée est prise pour cible par une **👉 Attaque**.

Une dalle de pierre jaillit du sol sur la trajectoire. L'**👉 Attaque** subit 1 **👉 Désavantage**, puis la dalle s'effrite.



SÉISME

50 PX  

+ 5 ÉNERGIE ACTIVE · TERRE

⌚ 1 Action ↔ 18 m ⚡ Instantanée

SORT · DESTRUCTION

La terre se déchire dans une sphère de 6 m de rayon centrée sur un point que vous voyez à portée. Au moment où vous lancez ce **👉 Sort**, choisissez sa **● Caractéristique** entre **🧠 Intelligence**, **👉 Esprit** et **👉 Charisme**.

Chaque créature au sol dans la zone effectue un **🧠 Jet** de **🧠 Dextérité** + **🧠 Réflexes** contre votre **🧠 DD** (10 + la **● Caractéristique** choisie + **🧠 Arcanes**). En cas d'échec, elle subit 6d6 dégâts Contondants et tombe **↓ À terre**. En cas de réussite, elle n'en subit que la moitié et reste debout.

La zone reste un terrain difficile jusqu'à ce que quelqu'un la dégage. Toute construction non magique qui s'y trouve subit également 6d6 dégâts Contondants.



SENTINELLE DE RONCES

25 PX  

+ 3 ÉNERGIE ACTIVE · TERRE

⌚ 1 Action ↔ 9 m ⚡ Concentration · jusqu'à 1 minute

SORT · INVOCATION

Vous éveillez une ronce dans une parcelle de terre ou de végétation que vous voyez à portée. Tant que vous vous concentrez, elle agit juste après vous à chacun de vos tours. Au moment où vous lancez ce **👉 Sort**, choisissez sa **● Caractéristique** entre **🧠 Intelligence**, **👉 Esprit** et **👉 Charisme**.

La ronce est une créature végétale. Elle a une **🧠 CA** de 13, 10 **👉 PdV** et une Vitesse de 0, et elle ne peut pas être déplacée contre son gré.

Étreindre (1 Action). Effectuez un **🧠 Jet** de la **● Caractéristique** choisie + **🧠 Arcanes** contre la **🧠 CA** d'une créature à 1,5 m de la ronce. En cas de réussite, la cible subit 1d4 dégâts Perforants et est **👉 Entravé** tant que la ronce la tient et reste debout.

Ressurgir (1 Action Bonus). La ronce se retire du sol et repousse dans une autre parcelle de terre ou de végétation à 9 m ou moins de vous. Elle lâche ce qu'elle tenait.

SOL PORTEUR

15 PX  

+ 1 ÉNERGIE ACTIVE · TERRE

⌚ 1 Réaction ↔ 9 m ⚡ Instantanée

SORT · SOIN

Vous jouez cette **Réaction** lorsqu'une créature que vous voyez à portée tombe **À terre**.

Le sol se soulève sous elle et la remet sur ses pieds. Elle n'est plus **À terre**, et cela ne lui coûte aucun déplacement.



TERRAIN BRISÉ

15 PX  

+ 2 ÉNERGIE ACTIVE · TERRE

⌚ 1 Action ↔ 18 m ⚡ Concentration · jusqu'à 1 minute

SORT · CONTRÔLE

Le sol se fissure et se hérissé d'échardes de pierre dans un rayon de 6 m autour d'un point que vous voyez à portée. Au moment où vous lancez ce **Sort**, choisissez sa **Caractéristique** entre **Intelligence**, **Esprit** et **Charisme**.

La zone devient un terrain difficile : s'y déplacer coûte le double. Une créature qui commence son tour dans la zone effectue un **Jet** de **Dextérité** + **Réflexes** contre votre **DD** (10 + la **Caractéristique** choisie + **Arcanes**). En cas d'échec, elle subit 1d10 dégâts Perforants et tombe **À terre**.



VOIX DE LA TERRE

20 PX  

+ 3 ÉNERGIE ACTIVE · TERRE

⌚ 1 Action ↔ 9 m ⚡ Concentration · jusqu'à 1 minute

SORT · INFLUENCE

Vous parlez à ce qui est fait de bois ou de pierre, et il vous écoute. Choisissez une créature végétale ou minérale que vous voyez à portée. Au moment où vous lancez ce **Sort**, choisissez sa **Caractéristique** entre **Intelligence**, **Esprit** et **Charisme**.

Elle effectue un **Jet** d'**Esprit** + **Volonté** contre votre **DD** (10 + la **Caractéristique** choisie + **Persuasion**). En cas d'échec, elle vous obéit tant que vous vous concentrez : elle agit à son tour selon les ordres que vous lui donnez. Un ordre qui l'expose à un danger direct lui accorde aussitôt un nouveau **Jet** pour se libérer.

En cas de réussite, elle repousse votre voix et sait que vous avez essayé.

↓ À terre

Une créature ↓ **À terre** est au sol. Elle ne peut que ramper, pour la moitié de sa Vitesse.

Ses ✂ **Attaques** subissent 1 ♣ **Désavantage**. Les ✂ **Attaques** faites contre elle à 1,5 m ou moins gagnent 1 ♠ **Avantage** ; celles faites de plus loin subissent 1 ♣ **Désavantage**.

Se relever coûte la moitié de son déplacement.

⚓ Entravé

Une créature ⚓ **Entravée** est retenue sur place. Sa Vitesse tombe à 0. Ses ✂ **Attaques** et ses 🌀 **Jets** de 🦶 **Dextérité** subissent 1 ♣ **Désavantage**, et les ✂ **Attaques** faites contre elle gagnent 1 ♠ **Avantage**.

À la fin de chacun de ses tours, elle effectue un 🌀 **Jet** de 🦶 **Force** + ⬠ **Athlétisme** contre le 🌀 **DD** de la Compétence qui l'a entravée. En cas de réussite, elle se dégage et l'état prend fin.

🥁 Étourdi

Une créature 🥁 **Étourdie** a la tête qui sonne. Elle ne peut pas jouer de 🎴 **Réaction** et ses ✂ **Attaques** subissent 1 ♣ **Désavantage**.

La Compétence qui l'applique indique combien de temps l'état dure.

AUBAINE

DÉCHAÎNEZ VOTRE IMAGINATION • COMMENCEZ VOTRE AVENTURE

AUBAINE.IO

© AUBAINE • TERRE • V0.2.1.84182B49.4D6F9B34

